

JOHN F. SIMON, JR.

Domenico Quaranta



John F. Simon, Jr. *Visions*, 2009. Materiali vari, dimensioni variabili. Courtesy Collezione Maramotti, Reggio Emilia.

John F. Simon, Jr. è un disegnatore instancabile. Come i suoi algoritmi, non smette mai di produrre immagini. All'opening della sua personale alla **Collezione Maramotti**, che raccoglie cinque opere acquisite nel corso degli anni, Simon se ne stava in un angolo, chiacchierando e tracciando a penna, sul catalogo che la gente gli porgeva per un autografo, un fluire infinito di rettangoli decorati a losanga che proseguiva da un libro a un altro. Simon inizia a combinare disegno e programmazione all'inizio degli anni Novanta, quando si rende conto che molte delle idee appuntate da Klee nei suoi *Sketchbooks* sembrano richiedere un medium più fluido del disegno. Da queste riflessioni nasceranno alcuni programmi per disegnare, che nel 2005 verranno pubblicati da Printed Matters, Inc.

e dal Whitney Museum con il titolo *Mobility Agents*. Nel corso degli anni Novanta, Simon conquista una crescente credibilità in rete attraverso lavori come *Unfolding Object* (2002), commissionato dal Guggenheim. Nel 1998 comincia a tradurre in oggetti i suoi software, innestando lo schermo del computer, privato delle sue componenti funzionali, su una cornice. *CPU* (1999), per esempio, è uno studio sulla percezione che dispiega una serie infinita di combinazioni cromatiche, leggibili come “disegno” o “rumore di fondo”. In *PDA* (2000), l'origine pop del software (i fiori organizzati in una griglia, in una continua ridefinizione dell'equilibrio tra immagine e sfondo, si ispirano a Warhol) contagia la cornice, che trasforma in “archetipo” il design delle tecnologie portatili più comuni. Gradualmente, il software esce dai confini dello schermo e ridisegna la cornice, che diventa sempre più parte dell'opera, sua estensione nello spazio. Il punto d'arrivo sono lavori come *Tree* (2007) e *Visions* (2009): “tabernacoli” (come scrive Mario Diacono) in formica e plastica acrilica sagomate al laser, in cui il software anima strutture sofisticate che includono specchi, disegni e pannelli mobili. Nel complesso, Simon disegna un percorso che raccoglie la tradizione astratto-geometrica del Novecento, da Paul Klee a Sol LeWitt, mescolando regole e imprevisti, casualità e sistemi.